INTRODUCCIÓN AL UNIVERSO METAL GEAR

Si ésta es la primera vez que toman contacto con el universo Metal Gear, tienen por delante un gran resumen concerniente a la complicada historia del juego, llena de marchas y contramarchas, que cubre más o menos una centena de años. Una historia de lealtades y traiciones, que entrega tras entrega fue develando más y más secretos, y sin embargo mantuvo a todos en vilo hasta éste, el último episodio, en el cual todo fue llevado a su fin.

Pero a aquellos que siguen de cerca todos los eventos desde la salida del juego original para MSX en 1987, quizás tampoco les venga mal un repaso ordenado cronológicamente de los mismos, como la que pasaremos a ver en este capítulo.

Todo comenzó a principios del siglo XX, con la creación de "Los Filósofos", una organización ultra secreta, creada por un selecto grupo de figuras destacadas, provenientes de tres países que mas adelante serían los que marquen el rumbo de la humanidad durante el siglo que les sucedió, esto es, Estados Unidos, Rusia y China. Estas personas lograron reunir una cantidad de fondos casi ilimitada, conocido como "El Legado De Los Filósofos", destinado a ayudarles a ganar cualquier conflicto bélico presente o futuro, ya que bajo el credo de que aquellos con la capacidad de manejar recursos para hacer las guerras, también tendrían la capacidad de prevenirlas. Así fue como Los Filósofos buscaron lograr alcanzar esta noble meta, utilizando sus increíbles recursos y su más fuerte aún influencia, para conducir al mundo lejos de la barbarie y de la brutalidad que surge de la guerra. Pero aun teniendo todo el poder del mundo, no podían burlar a la muerte, y de a poco los integrantes originales fueron reemplazados, y así su ideal fue diluído, y posteriormente, corrompido, por lo cual la filosofía de "Los Filósofos" no fue adoptada por los nuevos miembros de este comité clandestino. Y fue así como en medio de los turbulentos y caóticos años que sucedieron a la Segunda Guerra Mundial, un coronel ruso llamado Volgin, encontró la forma de hacerse con "El Legado De Los Filósofos".

La saga Metal Gear se caracteriza por su elaborada historia

En medio de la disputa entre los países creadores de "Los Filósofos" para hacerse con los fondos de "El Legado De Los Filósofos", es cuando se lleva a cabo el primer episodio (cronológicamente hablando) de Metal Gear, más precisamente, MGS 3. Durante la Guerra Fría, el creciente arsenal nuclear, tanto de Estados Unidos como de la Unión Soviética, llevaron a ambos países a adoptar una doctrina de "mutua destrucción asegurada", bajo el temor que generaba el hecho de que un ataque de una potencia a otra, ocasionaría una represalia de igual o mayor potencia. Considerando que una guerra a escala completa sería impracticable, las facciones se dedicaron a librar pequeñas batallas para establecer poder, tanto a nivel físico, como ideológico. Uno de estos conflictos llevó al mundo al borde de una guerra nuclear, cuando se desata en 1962 la crisis de los misiles en Cuba. Dos años más tarde, y con el mundo aún convulsionado, atravesando la diplomacia su peor momento, es cuando se llevan a cabo los eventos de MGS 3, el primer episodio en la historia de la serie.

Naked Snake, protagonista de MGS3

El agente secreto Naked Snake es enviado a territorio soviético por los servicios secretos americanos, para facilitar la deserción de un científico, Nikolai Sokolov, quien está a punto de finalizar la creación de un arma tan poderosa, que es capaz de desbalancear la delicada línea que prevenía un ataque nuclear entre ambas superpotencias. A tal efecto, se le dota a Snake de un equipo

que le ayudará en su tarea a través del CODEC, un sistema de comunicación remota muy adelantado a su época, compuesto por el Mayor Zero, su comandante, también por una asesora medica, Para-Medic, de un experto en tecnología y servicios de información, Sigint, y finalmente de su antigua consejera, The Boss, una legendaria mujer soldado.

Snake es un experto en el arte de la infiltración y en técnicas de supervivencia, y es así como pronto encuentra a Sokolov, pero al intentar escapar junto a éste, terminan enfrentándose a The Boss, que sorprendentemente, se une al bando del coronel Volgin, proveyéndole además de dos cabezas nucleares portátiles del ejército americano, como prueba de su buena voluntad. Volgin, ahora junto a The Boss, y con otro aliado como Ocelot (un joven prodigio del Ejército Rojo), pretende derrocar del poder al premier ruso Nikita Khrushchev, no solo con "El Legado De Los Filósofos" sino también con el "Shagohod" la creación de Sokolov, un tanque móvil capaz de alojar y lanzar misiles nucleares (considerado quizás el primer Metal Gear), para que de esa forma la Unión Soviética sea la única ganadora de la Guerra Fría.

The Boss, mentora de Naked Snake

The Boss ataca a Snake de tal forma que lo deja al borde de la muerte, mientras que Volgin se encarga de que Sokolov regrese a sus tareas de completar el Shagohod, acto seguido, procede a detonar una de sus recientes cabezas nucleares, en el centro de investigaciones donde se venían haciendo pruebas con Shagohod. Snake, mudo testigo de la explosión, se desvanece.

Mientras Snake recupera la conciencia en una cama de hospital, a una semana del el fracaso de su anterior misión, el Premier Soviético Khrushchev llama al Presidente de los Estados Unidos para pedirle que se encargue de eliminar la amenaza que representa el Coronel Volgin para el mundo, presionándolo a hacerlo por el hecho de la explosión en territorio ruso de una bomba atómica norteamericana. Claro que Khrushchev también tiene motivos personales para eliminar a Volgin, ya que éste es el principal aliado de su enemigo político, Leonid Brezhnev. Sin demasiadas opciones, el presidente de los Estados Unidos accede, encargándole esta difícil misión nuevamente al equipo de Zero y Naked Snake, dándoles la chance de redimirse de su fracaso previo. Esta vez no solo deben recuperar a Sokolov, sino también destruir al Shagohod, y asesinar tanto a Volgin como a The Boss. Y es así como se da inicio a la Operación "Snake Eater".

Volgin, Coronel del ejército soviético

Eva, la triple espía que seduce a Snake

De vuelta en territorio soviético, Naked Snake contará ahora con la ayuda de dos agentes locales, Adam y Eva, encontrando a esta última apenas llega, sin rastros de momento de Adam. Eva, una agente encubierta de la CIA dentro de la organización de Volgin, le revela a Snake la ubicación de Sokolov. Snake llega a destruir al Shagohod y a liquidar a Volgin en espectaculares batallas, quedándole una amarga última tarea, deshacerse de The Boss. Finalmente Snake logra vencer a su mentora, su madre espiritual, en un duelo a muerte, obteniendo de ella el microfilm que contiene los accesos al "Legado De Los Filósofos". Naked Snake escapa junto a Eva, solo para darse cuenta de que mientras dormían, Eva le robó el microfilm, confesándose como una triple agente al servicio de China, para hacerse con los fondos de "Los Filósofos".

Sin embargo nada es tan simple y evidente en la historia de MGS 3. En realidad, la deserción de The Boss fue un mero engaño, que le permitió acercarse lo suficiente a Volgin para recuperar así "El Legado De Los Filósofos". Su última tarea fue aceptar su rol de traidora hasta el final, y morir en los brazos de su aprendiz, en función de esconder su verdadera misión. Al matar a The Boss, Naked Snake es promovido al rango de leyenda viviente, convirtiéndose así en Big Boss, confiándosele el liderazgo de la unidad de élite, FOX HOUND. Además, nos enteramos que Eva no fue la única triple agente involucrada en la historia, ya que en un inesperado giro en la narración, aprendemos que Ocelot en realidad servía al gobierno de los Estados Unidos, a pesar de estar involucrado con las dos facciones rusas durante la operación Snake Eater. Es así como el microfilm que dejaron que se lleve Eva, resultase falso, siendo el verdadero devuelto a los Estados Unidos.

Ocelot aprende a usar el revólver gacias a Snake

Es que en realidad todos los sucesos de MGS 3 fueron un intento por recuperar "El Legado de Los Filósofos", desde la traición de The Boss y el regalo a Volgin de las armas nucleares, indispensables para volver a insertar a Snake en escena. Ocelot (hijo de The Boss) era Adam, el supuesto segundo contacto de Snake, quien prefirió seguir encubierto y dejar que Eva ayude al espía. Es que al final del día, fueron

Eva y Ocelot los que manejaron los hechos a su antojo, sabiendo perfectamente el rol de cada uno de los protagonistas involucrados en estos eventos. The Boss deliberadamente ayudó a Eva, sabiendo que el microfilm que ésta robaría, sería falso. Además, de esa forma seguiría protegiendo a su aprendiz, Naked Snake, sabiendo que seria el quien recogiese su manto tras su muerte. Ocelot también se aseguró de que tanto el Shagohod, como Volgin fuesen eliminados, llevándose así "El Legado De Los Filósofos" a los Estados Unidos. De esa forma, también dejó contento a Khrushchev (eliminando a Volgin) y además a su directo rival político, Brezhnev (ya que la posición de Khrushchev se debilitó mucho ante esta crisis), y obviamente, a los Estados Unidos.

Sin dudas, The Boss sabía lo que este suceso le depararía. Una patriota hasta el final, eligió morir por su país, al asumir el manto de traidora. Al final de la historia, Naked Snake entendió su gesto y la importancia de su sacrificio. Su pena y su desencanto fueron potenciados por lo obsceno de su ascenso al rango de Big Boss, por parte de sus superiores, viendo como descartaban fácilmente a su predecesora, la mujer que adoraba por sobre cualquier otra cosa.

Este fue el precio de los ideales de The Boss, el costo de su compromiso. Estaba lista para morir por la forma de vida que eligió libremente, la expresión de libertad por la cual vivió: el amor y la lealtad hacia su país. Fue este ideal lo que llevó al nacimiento de "Los Patriotas".

Las personas pueden morir, mas sus contribuciones, sus acciones e ideas, pueden perdurar mucho más tiempo tras sus muertes. Y fue así como el Mayor Zero y Big Boss deciden adoptar los ideales de The Boss. Su voluntad de sacrificar todo por la protección de su país dejó una fuerte y duradera impresión, que devino en la creación de "Los Patriotas" a principios de la década de los 70s. Esta organización de elite, amparada por los fondos del "Legado De Los Filósofos", y dedicada a la defensa de los Estados Unidos, consiste de seis miembros fundadores: el Mayor Zero, Big Boss, Ocelot, Eva, Sigint (conocido luego como Donald Anderson) y Para-Medic (la Dra. Clark).

En función de asegurar la supremacía de los Estados Unidos, "Los Patriotas" imaginan una solución bastante radical, un proceso de imponer el modelo político, económico y social de ese país, sobre el resto del mundo. A través de una sutil manipulación, se pretende "estandarizar" a otras naciones, creyendo que de esta forma podrían prevenir futuras oposiciones o amenazas extranjeras. Al realizar estas acciones, se malinterpretó la verdadera pasión detrás de los principios de The Boss, su creencia en la libertad individual, la cual apuntalaba su deseo de defender a su nación a cualquier costo, aún a expensas de su propia vida. Lo que The Boss podría haber provocado con el ejemplo, "Los Patriotas" (o mas bien Zero), implementan el "control total", como método para obtener así sus metas. Bajo su punto de vista, el fin justifica los medios.

Gracias a los casi infinitos fondos provistos por "El Legado De Los Filósofos", la influencia de "Los Patriotas" crece, en tanto y en cuanto bancos, fundaciones, corporaciones y hasta gobiernos, dependen de las inversiones de éstos. Imponiendo la icónica figura de Big Boss como una leyenda viviente, manipulando las opiniones de las masas, sin dejar de incluir a los ricos y poderosos, "Los Patriotas" comienzan a darle forma al desarrollo de su imagen mundial a nivel socio político. Cuanto más crece el poder de esta organización, también aumenta la desilusión de Big Boss, sintiéndose manipulado y explotado por Zero, rechazando sus métodos.

La Dra. Clark, responsable de la creación de los clones de Naked Sanke

Zero empieza a notar que las diferencias entre él y su amigo Big Boss se hacen cada vez mas profundas, y es así como le da luz verde al proyecto secreto "Les Enfants Terribles". Gracias a la pericia de la Dra. Clark (Para-Medic), a un óvulo donado por su asistenta japonesa, y a Eva, actuando como madre substituta, son creados tres clones de Big Boss en el más absoluto secreto: Solid Snake, Liquid Snake y más tarde, Solidus Snake. Cuando Big Boss se entera de esta traición, se da cuenta que su amigo le da muy poca importancia a los principios fundamentales de "Los Patriotas", y que sus ansias de poder eventualmente aplacarían toda libertad en el mundo.

El distanciamiento entre los dos amigos se hace total. Mientras que el Mayor Zero sueña únicamente con el control sobre la manera de pensar y sobre la información, Big Boss comienza a obsesionarse con la libertad, una total, anárquica y furiosa libertad. Big Boss anhela una total quita de obligaciones y reglas, un campo de batalla abierto y permanente en donde los hombres puedan dejar que sus impulsos y deseos fluyan libremente. Zero desea un orden total, y Big Boss su misma antítesis, el caos total. Extremos opuestos de la libertad individual.

Big Boss abandona entonces a "Los Patriotas", desapareciendo durante unos cuantos años, dejando que Zero consolide su poder e influencia dentro de la agrupación. Es durante este período de la cronología de la historia, en donde se llevan a cabo los juegos Metal Gear y Metal Gear 2, donde se cuenta como Big Boss junto a Frank Jaeger (alias Gray Fox) toman el control de dos países, junto a un

ejército de mercenarios. Primero fue el turno de Outer Heaven y luego de Zanzibarland. En ambas ocasiones, el encargado de frustrar los planes de Big Boss es Solid Snake, su propio hijo, o clon, situación en ese momento desconocida para Snake. A pesar de desconocer completamente la existencia de "Los Patriotas", Solid Snake actúa, sin darse cuenta, como herramienta de los mismos, más específicamente de Zero. Una vez que hubo completado Snake su misión en Zanzibarland, los cuerpos de Big Boss y Gray Fox son recuperados por "Los Patriotas", manteniendo al primero en una especie de coma perpetuo, mientras que para Gray Fox las cosas serían peores, ya que se hace de él un sujeto de pruebas, más precisamente para cirugías sobre mejoras en el cuerpo, transformándose con el tiempo en el Cyborg Ninja visto en MGS.

Para Zero, la traición de Big Boss hace aumentar su desprecio hacia la humanidad en sí, y en vez de pasarle el control de "Los Patriotas" a una futura generación de secretos gobernantes, prefiere iniciar el desarrollo de un sistema computarizado que se encargue de controlar los asuntos mundiales de acuerdo a sus creencias, más concretamente su creencia en que la sociedad solo podría funcionar a través de la uniformidad y la restricción de la voluntad individual.

Los profundos ideales humanos de libertad y compromiso personal de The Boss son de esta forma profanados, abandonados bajo el mando del Mayor Zero, hasta que se degeneraron en una perversa y enferma obsesión por el control y el orden, en un miedo a innovaciones o iniciativas no anticipadas, y una creencia en el poder de una conformidad forzada, de engendrar una perpetua y controlable repetición. Aunque naturalmente, una traición tal al legado de The Boss, no podría dejarse pasar tan fácilmente.

Para Ocelot y Eva, los dos miembros fundadores que todavía entendían y apreciaban la verdadera naturaleza del sacrificio hecho por The Boss, se fue materializando un creciente malestar, devenido en indignación, con los métodos y corrupta ideología de "Los Patriotas". ¿Pero cómo podrían derrotar a un enemigo omnipresente, a una organización con agentes infiltrados dentro del orden político, militar e inclusive dentro las jerarquías económicas alrededor del mundo? Para ocultar cualquier evidencia de su participación, crean una sofisticada conspiración de apabullante complejidad.

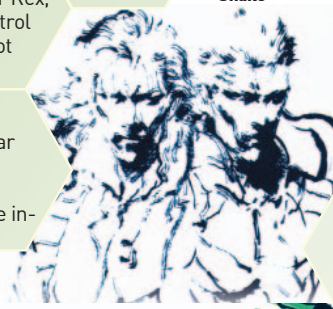
El primer paso en su lucha clandestina para destruir a "Los Patriotas" desde adentro, es dado por Gray Fox, quien (con la ayuda de Naomi Hunter, reclutada por Eva) escapa del laboratorio donde los científicos de "Los Patriotas" lo transformaron en el Cyborg Ninja. El asesinato por su parte de la Dra. Clarke es su venganza por todos los años en los que sufrió crueles experimentos y monstruosos procedimientos médicos.

Cyborg Ninja, tal como aparece en Metal Gear Solid

De todas formas, el verdadero inicio de su plan maestro se lleva a cabo en 2005, con los eventos del primer Metal Gear Solid. La historia comienza cuando un grupo de terroristas toma el control de una instalación de cabezas nucleares desactivadas en Alaska, llamada Shadow Moses, la cual en secreto alberga una nueva arma: Metal Gear Rex. Respondiendo a esta crisis, la secretaría de Defensa de los Estados Unidos le encarga a Roy Campbell (ex comandante del grupo de fuerzas especiales FOXHOUND) y a Solid Snake, neutralizar al líder terrorista Liquid Snake (el gemelo de Solid) y sus hombres, contándose entre ellos a Ocelot (ahora bajo el alias de Revolver Ocelot).

El "Incidente de Shadow Moses" como se lo conoció más tarde, fue iniciado en realidad por el presidente de los Estados Unidos, George Sears (en realidad Solidus Snake, el tercer clon de Big Boss), quien busca los datos resultantes de las pruebas del proyecto Metal Gear Rex, como parte principal de su plan para escapar del control de sus amos, "Los Patriotas". Solidus le encarga a Ocelot recuperar el disco de datos de la instalación Shadow Moses, desconociendo el hecho de que el mismísimo Ocelot era un miembro fundador de esa organización, quien a su vez, en realidad estaba trabajando para lograr sus propios fines.

Liquid Snake vs. Solid Snake

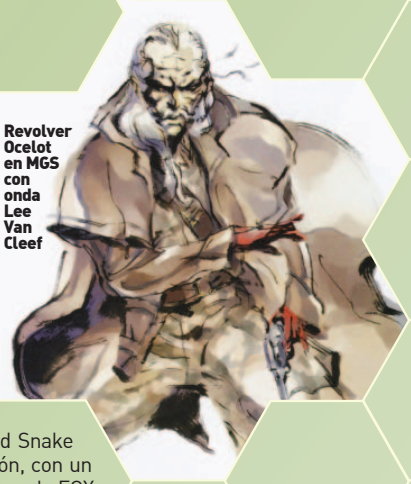


Para tener el control del Metal Gear Rex, Liquid Snake intenta obtener los códigos de acceso en posesión de los dos directores del proyecto Rex: Donald Anderson (Sigint, miembro fundador de "Los Patriotas") y Kenneth Baker. Para ello se encarga de secuestrarlos durante la toma de Shadow Moses, e interroga personalmente a Anderson sin éxito. Liquid le pide entonces a Ocelot que lo torture, pero obviamente, Anderson

Metal Gear Rex

reconoce inmediatamente a su camarada Patriota, y es así como el frío Ocelot resuelve asesinarlo, haciendo creer a todos que se trató de un lamentable accidente. Lo que lleva a Liquid a elaborar un nuevo plan: obtener los códigos de boca de Solid Snake, haciendo que uno de sus hombres se haga pasar por Anderson. A pesar de haber sido engañado por esta treta, Solid Snake no le da la información que Liquid busca, por el simple hecho de no poseerla. Repentinamente, Solid es testigo de la compulsiva muerte de Anderson (en realidad Decoy Octopus, un miembro de las Foxhound de Liquid), quien yace a sus pies, por un aparente ataque cardíaco. Resulta que Solid Snake fue inoculado previamente a la misión, con un virus basado en nanotecnología llamado FOXDIE (creado por uno de sus miembros de apoyo remoto, Naomi Hunter), cuyos blancos fueron programados genéticamente. Lamentablemente para Decoy Octopus, Anderson estaba en esa lista, y al aplicarse asimismo la sangre de éste, firmó su sentencia de muerte.

Meryl, la muñeca brava de MGS



Revolver Ocelot en MGS con onda Lee Van Cleef

Sin poder conseguir los códigos, una única opción parecía quedarle a Liquid: hacerse con unas llaves especiales de seguridad para activar el Metal Gear Rex, en posesión de Solid Snake, quien las obtuvo de una mujer soldado novata llamada Meryl Silverbourgh, a quien rescató de una celda de prisión. Al avanzar por Shadow Moses, Snake se encuentra con el Cyborg Ninja, con Hal "Otacon" Emmerich y con Ocelot, perdiendo este último su brazo gracias a Gray Fox (el ninja), mientras sostenía un enfrentamiento armado con Solid Snake.

Una vez activadas las llaves, Liquid logra controlar a MG Rex, y en la batalla que toma lugar a continuación, Gray Fox sacrifica su vida para ayudar a que Solid Snake logre destruir la temible máquina de guerra. Mientras Snake escapa con Meryl, el enfrentamiento final con su hermano gemelo se lleva a cabo, finalizando solo cuando el virus FOXDIE toma la vida del implacable Liquid Snake.

Con el tiempo, ciertos detalles sobre el "Incidente Shadow Moses" fueron filtrados y posteriormente publicados por la prensa, revelándose la existencia de un arma tal como Metal Gear Rex, en vísperas de un acuerdo de desarme nuclear. El presidente Sears (Solidus), abandona la presidencia y desaparece de la vida pública, tras conseguir de mano de Ocelot, los datos sobre las pruebas realizadas en MG Rex.

Durante los dos años entre el "Incidente Shadow Moses" y los eventos de Metal Gear Solid 2, Solidus se esconde de "Los Patriotas", preparando un plan para vengarse de ellos. Mientras tanto, Solid Snake y Otacon se unen para fundar "Filantropía" una organización no gubernamental dedicada a prevenir la proliferación de tecnología "Metal Gear".

Raiden y Solid Snake comparten protagonismo en MGS2

En el año 2007, Snake y Otacon dan con una información sobre un excesivamente poderoso nuevo modelo de Metal Gear anfibio (Metal Gear Ray), que estaba siendo transportado en secreto en un buque petrolero, a punto éste de pasar cerca de Nueva York. Snake logra infiltrase en la nave y conseguir material fílmico evidenciando la existencia del nuevo Metal Gear, pero los eventos dan un giro inesperado cuando Ocelot detona una serie de explosivos para hundir al petrolero y entonces, inexplicablemente, sufre una serie de convulsiones que parecen de alguna forma vinculadas con el miembro utilizado para reemplazar su brazo derecho. Parece evidente que Ocelot está poseído por el espíritu del fallecido Liquid Snake, dueño original de su recientemente implantado brazo. Bajo el control del gemelo muerto de Snake, Ocelot escapa en el Metal Gear Ray, aparentemente antes de recuperar el control de sus plenas facultades.

Transcurren otros dos años desde este último evento, llevándonos la historia a

un complejo purificador de agua llamado "Big Shell", construido en el sitio donde se hundió el petrolero. Nuevamente, los hechos que suceden, siguen los meticulosos designios de "Los Patriotas", con un Ocelot que, nuevamente, sirve a sus propios e ingeniosamente secretos intereses.

Olga Gurlukovich se enfrenta a Snake en MGS2

De hecho, mientras que el personaje principal, Raiden, aparece inicialmente como enviado a combatir una amenaza terrorista, en realidad es sujeto de un apabullante montaje, una simulación en la vida real, modelada para recrear los hechos del "Incidente Shadow Moses" e ideada para llevar a su protagonista hacia los límites de su resistencia tanto mental como física. Este experimento es parte del plan intitulado "Simulación Solid Snake" (S3), ideado para permitir a "Los Patriotas" explorar las complejidades del alma humana, para de esa forma encontrar una mejor manera de controlarla. Al estudiar las respuestas de Raiden (y ciertamente la de todos los personajes involucrados) a los cambiantes desafíos y condiciones, a la larga "Los Patriotas" ansiaban refinar un sistema de Inteligencia Artificial creado para seleccionar y filtrar la rebosante cantidad de información que define a la era digital.

Si bien el complejo de purificación "Big Shell" fue construido con el pretexto de que el hundido navío petrolero perdía petróleo, en realidad es una fortaleza móvil y el hogar de Arsenal Gear, la evolución de la tecnología Metal Gear. Big Shell es controlado por GW, un sistema de Inteligencia Artificial de "Los Patriotas" creado por Emma Emmerich, la hermanastra de Otacon, para manipular el libre flujo de ideas y datos alrededor del mundo. Al atacar Solidus y sus seguidores a Big Shell para tomar control de Arsenal Gear, y ayudarse así en la lucha contra "Los Patriotas", no sabían que estos últimos habían previsto tal situación, y de alguna manera los alentaron a hacerlo.

Otacon, uno de los pocos amigos de Snake

Ciertamente casi todas las partes involucradas en el experimento de Big Shell fueron inconcientemente manipuladas por "Los Patriotas" para "actuar" y recrear los hechos del "Incidente Shadow Moses". Solidus y su séquito toman el rol de Liquid y los terroristas. Olga Gurlukovich, siguiendo órdenes ciegamente, con la esperanza de poder volver a ver a su hija Sunny, viste un sofisticado traje para convertirse en Cyborg Ninja. Raiden, aparentemente utilizado para frustrar a Solidus, es su principal sujeto de pruebas, y es por eso que se le da a cumplir el rol de Snake. Aún los engaños a Raiden en las conversaciones vía Codec con sus superiores y equipo de apoyo, repiten en líneas generales las mentiras que Snake se vió obligado a soportar en su lucha para detener a Liquid y al Metal Gear Rex.

Raiden sería un personaje pensado para atraer al público femenino

Solo Ocelot y Solid Snake (y quizás también Otacon) parecen estar fuera de los parámetros operativos de esta sofisticada simulación. Ocelot por buscar aún la caída de la organización que el ayudó a crear, y Snake por buscar un significado a su vida, fuera de los estrechos confines de los valores adoptados por sus antiguos empleadores. Como variables poco fiables dentro de un complicado programa, son ellos los causantes de que la simulación falle, sus acciones y su participación, llevan a una situación en donde un "gusano" informático creado por la mismísima diseñadora del sistema, Emma Emmerich, ataca a GW. A pesar de que no destruye el sistema como fue planeado, el gusano de Emma perjudica la funcionalidad del mismo.

Emma Emmerich, hermana de Otacon

Hacia el final de los hechos de Big Shell, casi todos los actores que integraban su elenco están muertos, salvo Raiden, Ocelot, Snake y Otacon. En la batalla final de MGS 2, Raiden accede a los deseos de "Los Patriotas" y elimina a Solidus, a pesar de darse cuenta del verdadero propósito de su "misión". Desolado por el significado de estas revelaciones, y de su sometimiento antes las mentiras de "Los Patriotas", sin embargo, resulta inspirado por las palabras de Snake, en donde el veterano guerrero le dice que es libre de comprometerse (o efectivamente luchar por) cualquier clase de vida o acción en la

La animación de los Metal Gears en MGS4 es magistral

que el crea, y que su humanidad nace de la sinceridad de su fe. Por raro que parezca, estas palabras guardan fuertes semejanzas con las creencias e ideales de The Boss, el principio básico de la libertad individual que inspiró los intentos en curso de Ocelot y Eva por destruir a "Los Patriotas" desde dentro. Quizás sea por esto que Ocelot no ataca a Snake durante el transcurso de Metal Gear Solid 2, ya que a pesar de sus diferentes roles y métodos, ambos pelean por la misma causa.

Tras todo esto, podemos reflexionar sobre Ocelot, quien fue el que mas ganó tras los incidentes de Shadow Moses y Big Shell. De Solidus solo queda un cadáver, pero al igual que el de Big Boss, aun tendrá un rol importante que cumplir. "Los Patriotas" le temen a esos extraños brotes de posesión espiritual que sufre Ocelot, que lo llevan a actuar bajo el control de Liquid Snake, pero no entienden que en realidad son puros pretextos para ocultar los verdaderos objetivos de Ocelot. Ocelot y Eva fueron los causantes de las muertes de dos de los miembros fundadores activos de "Los Patriotas", y están listos a enfrentar al último de ellos: el Mayor Zero, cuyo fallecimiento marcará el final de su camino hacia la redención.

Después que Arsenal Gear encallase en la costa de Manhattan en el año 2009, la comunidad internacional toda se une para condenar al gobierno de los Estados Unidos. Para enfrentar el creciente temor a ejércitos administrados por el estado, usados para satisfacer cuestionables agendas políticas, se considera más seguro confiar en Compañías Militares Privadas (PMC) con un mayor grado de control en futuros conflictos. Despojados técnicamente de ideologías, o de otros

motivos mas allá de aumentar sus ganancias, solo rindiendo cuentas tanto a sus accionistas como a la opinión publica, el crecimiento meteórico de estas corporaciones lleva a un imprevisto desarrollo de una "economía de guerra", en donde todos los aspectos de un conflicto armado (desde la investigación, desarrollo y posterior fabricación de armas, y los pagos de salarios a los mercenarios) se convierten en el motor que mueve a los mercados financieros mundiales. La guerra, en resumidas cuentas, se convierte en la llave hacia la prosperidad y el crecimiento.

El mecanismo que facilita el crecimiento de la "economía de guerra" se llama "Hijos De Los Patriotas" (SOP): un sistema estable de control sobre los campos de batalla en tiempo real. Todos los soldados y mercenarios de las PMC bajo el control de este sistema, son inyectados con nanomáquinas que identifican a cada individuo, monitoreando y, esencialmente, controlando su conducta, interactuando con el metabolismo de los mismos y manipulando la química de su cuerpo hasta mejorar enormemente sus habilidades de combate. Controladas por una Inteligencia Artificial central, estas nanomáquinas son usadas para engendrar un "combate intenso", capaz de suprimir los instintos naturales humanos, anulando eventuales ansiedades, miedos o remordimientos al momento en que los soldados enfrentan a sus oponentes. Otros beneficios incluyen una percepción extrema y un trabajo en equipo mejorado. A nivel táctico, el sistema SOP es la culminación de los deseos de cualquier estratega militar.

La nueva generación de soldados es controlada por medio de la nanotecnología.

Los Gekkos siembran el pánico en el campo de batalla del 2014

Una aplicación adicional del sistema, es la restricción del uso de armamento militar, desde armas pequeñas a vehículos, autorizado solo a sujetos admitidos. Los combatientes solo pueden utilizar un arma, si su identificación los autoriza a hacerlo. La Inteligencia Artificial central se asegura de que el rifle de un soldado sea desactivado si cae en las manos de cualquier otro individuo, aún siendo colega del mismo. A través del mundo, todas las armas (teniendo en cuenta a las existentes y a las recientemente fabricadas), son virtualmente modificadas y diseñadas para su uso exclusivo bajo el sistema SOP.

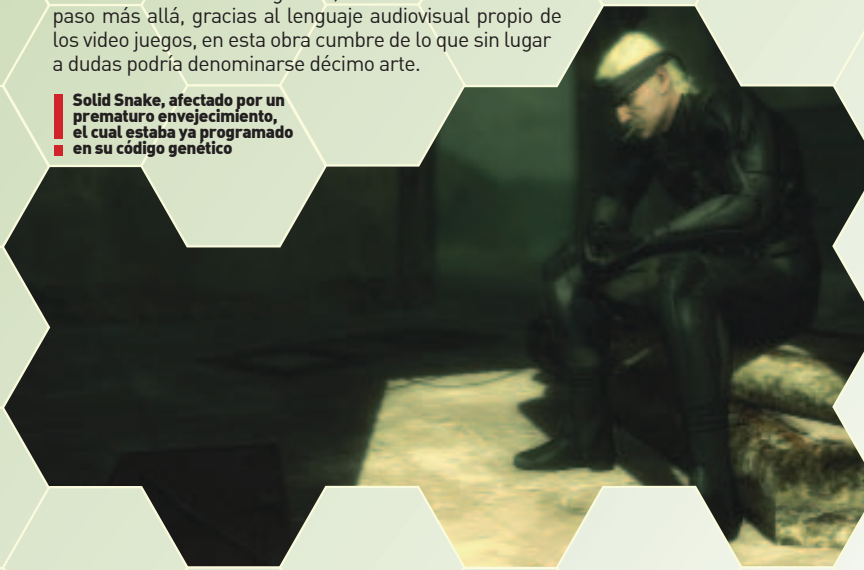
A un nivel inferior, el sistema SOP trae una nueva generación de soldados más obedientes, y menos inquisitivos. A una escala mayor, los oficiales de la milicia pueden monitorear y reaccionar al instante a los hechos de un campo de batalla. Esta es la realización del ideal de un conflicto "limpio", el fin soñado de las violaciones a los derechos humanos, a través del cual, las armas pueden ser desactivadas (o a nivel orgánico, restringir a los soldados) para prevenir actos de barbarie. Otra atracción para los gobiernos, es que los conflictos luchados por las PMC son más baratos, y eliminan la necesidad de plantear mantener grandes ejércitos permanentes.

Sin embargo, un efecto secundario de la "Economía de Guerra" es que el conflicto armado se transforma en un negocio como cualquier otro. Las corporaciones de PMC, libres de sentimientos nacionalistas o dogmas políticos, comienzan a ofrecer sus servicios al postor más alto: sea estados nación, movimientos guerrilleros, o incluso facciones terroristas. Hacia el año 2014, las PMC controlan más de la mitad de las fuerzas militares combinadas del mundo.

Al comenzar el cuarto Metal Gear Solid, cinco corporaciones PMC, cada una de ellas una multinacional con influencias en los asuntos mundiales sin precedentes, dominan un mercado deshecho. Sin embargo, las cinco son controladas por una única empresa matriz, Outer Heaven, cuyo director principal es nada menos que Liquid Ocelot: Ocelot poseído por Liquid Snake.

Luego de lo sucedido en Metal Gear Solid 2, Snake y Otacon localizaron a la hija de Olga Gurlukovich, Sunny, y la rescataron de las garras de "Los Patriotas". Esta frágil niña prodigio vive ahora con ellos a bordo de su aeronave, Nomad, donde contribuye con sus extraordinarias habilidades con las computadoras, y sus menos asombrosas habilidades culinarias (de ahí el uso del delantal).

Teniendo todos estos datos en cuenta, es como se inicia la última aventura de Snake, ahora Old Snake, y donde toda esta complicada trama encuentra su desenlace, añadiéndose las motivaciones de cada personaje, develando muchas intrigas mas, y revelando las verdaderas lealtades de cada uno de los involucrados en esta serie, que como dijimos al principio, cubre casi un siglo de eventos al parecer inconexos, pero unidos magistralmente en un juego que reúne lo mejor de la narrativa cinematográfica, animándose a llevarla un paso más allá, gracias al lenguaje audiovisual propio de los video juegos, en esta obra cumbre de lo que sin lugar a dudas podría denominarse décimo arte.



Solid Snake, afectado por un prematuro envejecimiento, el cual estaba ya programado en su código genético